

Pengembangan Media *Busy Book* untuk Memperkenalkan Budaya Jepang dalam *Douyou* (童謡) Bertema *Nenchuugyouji* (年中行事)
Pengembangan Media *Busy Book* untuk Memperkenalkan Budaya Jepang dalam *Douyou* (童謡) Bertema *Nenchuugyouji* (年中行事)

Savitri Indraswari

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
savitriindraswari@mhs.unesa.ac.id

Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd.

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
yovinzabethvine@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengajaran sastra Jepang dan pengenalan budaya Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang lebih fokus pada tata bahasa, kosa kata, dan huruf. Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang masih kurang bervariasi. Media *busy book* merupakan media berbentuk buku yang digunakan untuk memperkenalkan budaya perayaan tahunan Jepang.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan media *busy book* untuk memperkenalkan budaya Jepang dalam *douyou* bertema *nenchuugyouji*. Siswa kelas XI UPW SMK Negeri 10 Surabaya sebagai populasi dan sepuluh orang kelas XI UPW 1 menjadi subjek dari penelitian ini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian Pada proses pengembangan media dilakukan dalam tujuh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain, media, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi desain. Pengujian media dibagi menjadi dua, yaitu validasi dan uji coba terhadap media. Validasi media terdiri atas validasi isi materi dan validasi konstruksi media. Ahli media memberikan penilaian terhadap konstruksi media sebesar 90%. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 83,08%. Pada angket respon siswa, siswa memberikan penilaian terhadap penggunaan media sebesar 90,29%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media *busy book* sangat baik untuk memperkenalkan lagu anak Jepang.

Kata Kunci: Pengembangan, media buku, *busy book*, budaya Jepang, *douyou*

Abstract

This research was motivated by the lack of teaching Japanese literature and the introduction of Japanese culture. Japanese learning focuses more on grammar, vocabulary, and letters. In addition, the media used in learning Japanese is still less varied. The media *busy book* is a book-shaped media used to introduce Japan's annual celebration culture.

The purpose of this study was to describe the development of the media *busy book* to introduce Japanese culture in the *douyou* themed *nenchuugyouji*. Students of class XI UPW of SMK Negeri 10 Surabaya as a population and ten people of class XI UPW 1 were the subject of this study. This research is a qualitative research.

Based on the results of the research, the media development process was carried out in seven stages, namely potential and problems, data collection, design, media, design validation, design revision, product trials, and design revisions. Media testing is divided into two, namely validation and testing of the media. Media validation consists of material content validation and media construction validation. Media experts assess 90% of media construction. Material experts gave an assessment of 83.08%. In the student response questionnaire, students gave an assessment of the use of media by 90.29%. The results of the assessment show that the media *busy book* is very good for introducing Japanese children's songs.

Keywords: Media, book, *busy book*, Japanese culture, *douyou*

PENDAHULUAN

Karya sastra dewasa ini semakin bertambah banyak baik macam maupun jenisnya. Karya sastra tersebut menjadi pendamping dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Sejak kecil anak mendapatkan sastra dari ibunya, misalnya sejak kecil anak dinyanyikan lagu Nina Bobok. Sastra sendiri tidak semuanya sesuai untuk semua usia. Misalnya untuk anak, ada sastra anak. Salah satu jenis karya sastra anak yang paling banyak digemari oleh anak adalah lagu anak.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat PPP (Program Pengelolaan Pembelajaran) di salah satu SMK di Surabaya, yaitu SMKN 10 Surabaya. Peneliti mendapati pembelajaran bahasa Jepang sampai saat ini masih dengan pembelajaran pengenalan kosakata dan pola kalimat dengan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran. Kelas X UPW (Usaha Perjalanan Wisata) merupakan kelas yang mendapatkan bahasa Jepang 4 jam pelajaran dalam seminggu. Dengan jam belajar yaitu dua kali dalam seminggu, pembelajaran lebih difokuskan pada latihan

Pengembangan Media *Busy Book* untuk Memperkenalkan Budaya Jepang dalam *Douyou* (童謡) Bertema *Nenchuugyouji* (年中行事)

berbicara. Budaya masih sedikit diajarkan pada proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi bosan. Padahal, SMKN 10 Surabaya merupakan salah satu sekolah yang mendapat kesempatan dapat belajar dengan bantuan NP (Nihongo Partners), yaitu orang Jepang yang ditempatkan di sekolah untuk menambah wawasan siswa tentang bahasa Jepang maupun budayanya. Namun, NP hanya berada di sekolah selama enam bulan.

Pada saat pembelajaran bahasa Jepang di SMA, sudah mulai menggunakan lagu anak. Hal tersebut sesuai dengan survey yang dilakukan peneliti pada kelas X UPW yang telah diisi oleh sepuluh responden. Menurut survey yang telah dilakukan peneliti, 80% dari 10 orang menyatakan bahwa lagu anak pernah diberikan saat belajar bahasa Jepang. Selain itu, hal-hal yang dapat dipahami dari lagu anak adalah budaya dengan 60%, pola kalimat 30%, dan belum pernah mendapat lagu anak 10%. Berdasarkan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa hal yang paling banyak dipahami dari lagu anak adalah budaya.

Lagu anak atau *douyou* (童謡) merupakan suatu karya sastra puisi bentuk lirik. *douyou* (童謡) sendiri juga dapat berarti nyanyian rakyat yang isinya mengenai berbagai kehidupan anak. Di Jepang, lagu anak terdiri dari berbagai macam jika dilihat dari liriknya, yaitu lagu anak bertemakan musim, perayaan, cerita rakyat, kehidupan sehari-hari, dan lain-lain.

Douyou (童謡) bertemakan *Nenchuugyouji* (年中行事) merupakan *douyou* (童謡) yang berisi tentang budaya perayaan tahunan di Jepang. *Douyou* (童謡) yang bertemakan *Nenchuugyouji* (年中行事) adalah *oshougatsu*, *pettan pepetan omochitsuki*, *mamemasa*, *ureshii hinamatsuri*, *koinobori*, *tanabata-sama*, *kodomo bon odori uta*, dan *tsuki*.

Lagu *Koinobori* berisikan tentang budaya Jepang dalam merayakan hari anak. *Koinobori* merupakan perayaan untuk anak laki-laki dimana keluarga yang memiliki anak laki-laki memasang *koinobori* di depan rumah mereka. *Koinobori* merupakan umbul-umbul layangan berbentuk ikan yang menggambarkan kejayaan. Perayaan ini biasanya dilakukan sampai anak laki-laki berumur 7 tahun.

Sedangkan pada *douyou Ureshii Hinamatsuri* berisikan tentang perayaan *Hinamatsuri* di Jepang. Perayaan ini dikhususkan untuk keluarga yang memiliki anak perempuan agar memajang *hinaningyou* atau boneka *Hina*. Boneka tersebut harus ditata sesuai urutannya. Perayaan ini biasanya dilakukan sampai

anak tersebut berumur 12 tahun. Penulis lagu *Ureshii Hinamatsuri* adalah Sato Hachiro. Sato Hachiro lahir pada tahun 1903. Sato Hachiro adalah seorang penulis lagu yang telah menulis lebih dari 20.000 lagu. Lagu-lagu tersebut adalah lagu anak, lagu sekolah, lagu iklan, dan lain-lain. Sato Hachiro merupakan penulis lagu yang sangat terkenal, sehingga setelah wafatpun untuk mengenangnya dibuatlah museum yang bernama museum Sato Hachiro yang ada di Kitakami. Di dalam museum tersebut, karya-karya Sato Hachiro dipamerkan. Salah satu karyanya yang terkenal adalah lagu anak *Ureshii Hinamatsuri*.

Selain topik sastra yang jarang ditemukan dalam pembelajaran bahasa Jepang, faktor minat juga menjadi salah satu penyebab sulitnya memahami makna *douyou* (童謡). Ketiadaan minat baca dapat menimbulkan ketidakmampuan membaca. Dalam karya sastra pun dapat terjadi hal yang serupa. Ketidakadaan minat terhadap karya sastra dapat menimbulkan ketidakmampuan seseorang membaca karya sastra. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media penyampaian karya sastra sehingga mudah dipahami dan menambah minat baca karya sastra tersebut yang pada akhirnya diharapkan meningkatnya kemampuan berbahasa seseorang.

Media visual merupakan suatu bentuk media yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Peneliti bermaksud mengembangkan media bergambar yang memvisualisasikan makna *douyou* (童謡). *Busy Book* merupakan sebuah media yang coba dikembangkan peneliti untuk memperkenalkan budaya Jepang.

Media *Busy Book* merupakan salah satu jenis Alat Permainan Edukatif yang biasanya digunakan untuk PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Media *Busy Book* membuat anak bekerja dan mempraktekkan pengetahuan. Pengetahuan atau informasi yang dipraktekkan secara langsung dapat membuat pengetahuan yang disimpan lebih lama dari pada hanya membaca saja. Hal tersebut sesuai dengan tujuan peneliti untuk memperkenalkan budaya Jepang dengan mempraktekkannya, seperti permainan bongkar pasang.

Media *busy book* yang coba dikembangkan peneliti adalah kombinasi antara buku bergambar dan *busy book*. Pada *busy book* akan berisi gambar yang memvisualisasikan *douyou* bertemakan perayaan tahunan. Selain itu, pada *busy book* terdapat penjelasan budaya yang akan membuat pemahaman budaya perayaan tahunan Jepang lebih dipahami pemakai media. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran dengan *douyou* (童謡) untuk mengenalkan budaya Jepang kepada

Pengembangan Media *Busy Book* untuk Memperkenalkan Budaya Jepang dalam *Douyou* (童謡) Bertema *Nenchuugyouji* (年中行事)

pebelajar bahasa Jepang. Media *Busy Book* merupakan suatu jalan untuk menambah minat serta mengaktifkan siswa dalam kegiatan-kegiatan yang bervariasi.



Gambar 1.1 contoh dari *busy book*

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan membahas mengenai pengembangan media *Busy Book* untuk memperkenalkan Budaya Jepang dalam *douyou* (童謡) bertema *Nenchuugyouji* (年中行事).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya tahun ajaran 2018/2019 dengan sampel kelas XI UPW 1 dengan jumlah 10 siswa.

Instrumen data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu *checklist* (daftar cek) dan angket. Lembar validasi isi media dalam penelitian ini berupa *checklist* atau daftar cek. Menurut Riduwan, *checklist* atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati (2013:72). Daftar cek berisi beberapa aspek-aspek yang diamati dan dinilai oleh ahli, dengan membubuhkan tanda *checklist*.

Lembar validasi konstruksi media dalam penelitian ini berupa *checklist* atau daftar cek. Daftar cek pada lembar validasi konstruksi media juga menggunakan skala Likert. Validasi tersebut digunakan untuk menilai konstruksi media. Interval yang digunakan, yaitu skor 5 (sangat baik), skor 4 (baik), skor 3 (cukup baik), skor 2 (tidak baik), dan skor 1 (sangat kurang baik).

Lembar angket respon siswa diberikan setelah uji coba media. Angket ini juga menggunakan skala Likert. Interval yang digunakan, yaitu "sangat setuju" (skor 5), "setuju" (skor 4), "cukup setuju" (skor 3), "kurang setuju" (skor 2), dan "tidak setuju" (skor 1). Angket respon digunakan untuk mengetahui respon pebelajar setelah menggunakan media.

Hasil penghitungan validasi media ini digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan isi atau materi yang terdapat di dalam media. Data yang dihasilkan merupakan data kualitatif berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi. Hasil penghitungan dalam bentuk persentase digunakan untuk mendukung hasil penilaian tersebut. Rumus yang digunakan untuk penghitungan persentase, yaitu :

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

Skor Kriteria = Skor Tertinggi Tiap Item X Jumlah Item X Jumlah Responden

Tabel 3.1 Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

(Riduwan, 2013:40-41)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media *Busy Book*

Potensi dan Masalah

Pengembangan media dimulai dari potensi dan masalah. Potensi dan masalah ini yang mendasari adanya pengembangan media *busy book*. Masalah utama yang ada yang berkaitan dengan penelitian ini adalah pengajaran mengenai karya sastra Jepang pada pebelajar bahasa Jepang masih jarang. Masalah tersebut berdasarkan kenyataan yang ada. Penyebab terjadinya hal tersebut, yaitu:

1) Sastra Jepang bukan merupakan mata pelajaran mandiri, melainkan digabung dengan mata pelajaran bahasa Jepang. Namun, pada kenyataannya sastra Jepang tidak diajarkan. Hal tersebut juga dialami oleh peneliti pada saat melaksanakan Program Pengelolaan Pembelajaran di SMK Negeri 10 Surabaya pada bulan Juli-Agustus 2017.

2) Pembelajaran bahasa Jepang di Sekolah yang masih menggunakan metode ceramah dan media papan tulis membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi membosankan. Sedangkan, Harjasujana (dalam Iskandarwassid dan Sunendar, 2008:

Pengembangan Media *Busy Book* untuk Memperkenalkan Budaya Jepang dalam *Douyou* (童謡) Bertema *Nenchuugyouji* (年中行事)

113) mengemukakan bahwa ketiadaan minat baca dapat menimbulkan ketidakmampuan membaca.

Namun, berdasarkan masalah tersebut ditemukan potensi yang dapat dikembangkan. Potensi tersebut, yaitu:

- 1) Sastra Jepang memang bukan termasuk mata pelajaran mandiri dan mata pelajaran wajib, bahkan digabung dengan mata pelajaran bahasa Jepang. Namun, sastra Jepang juga penting untuk diberikan karena dalam karya sastra terdapat berbagai informasi dan pengetahuan mengenai Jepang yang dapat menambah pemahaman siswa tentang Jepang, Khususnya budaya Jepang. Sajak-sajak untuk anak sangat beragam dan yang utama adalah mereka dapat mempersoalkan mulai hal-hal remeh, lucu, kehidupan sehari-hari, tentang alam, masa silam, impian, sampai ke rasa takut, dan sebagainya (Sarumpaet, 2010: 26). Di Jepang, lagu anak terdiri dari berbagai macam jika dilihat dari liriknya, yaitu lagu anak bertemakan musim, perayaan, cerita rakyat, kehidupan sehari-hari, dan lain-lain.
- 2) Penggunaan media dalam mengajarkan karya sastra merupakan salah satu cara dalam menumbuhkan minat pebelajar agar tertarik dalam mempelajari sastra Jepang dan karya-karyanya, serta menambah wawasan pebelajar tentang budaya Jepang (Perayaan tahunan).

Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah kedua pada tahap penelitian, setelah potensi dan masalah. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur atau disebut juga wawancara bebas. Pengertian wawancara tidak terstruktur menurut Sugiyono (2015: 233-234), yakni wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data. Jenis wawancara ini sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau malahan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang subjek yang ingin diteliti. Peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden atau narasumber dalam jenis wawancara ini karena belum mengetahui secara pasti data yang diperoleh.

Wawancara dilakukan dengan salah satu guru di SMKN 10 Surabaya pada 12 Maret 2018. Hasil wawancara, yaitu pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 10 masih lebih dominan pada pembelajaran tata bahasa Jepang. Materi pembelajaran yang lebih sering tentang tata bahasa tersebut membuat pebelajar merasa bosan.

Namun, karena SMKN 10 adalah sekolah yang dipercaya untuk mendapatkan NP (Nihonjin Partner), yaitu orang Jepang yang membantu guru dalam mengajar bahasa Jepang, maka beberapa budaya diperkenalkan oleh NP tersebut. Budaya yang telah dikenalkan oleh NP di SMKN 10 Surabaya adalah upacara minum teh, Shodou (kaligrafi Jepang), dan perayaan *setsubun*. Perkenalan budaya Jepang tersebut menarik minat pebelajar dalam mendalami bahasa Jepang. Selain itu, keterbatasan media menyebabkan pembelajaran kurang menarik.

Desain Produk

Desain produk merupakan tahap pengembangan yang dilakukan pada langkah-langkah dalam pengembangan suatu produk. Desain dari media tersebut berupa buku, yang di dalamnya terdapat gambar. Desain buku ini dibuat bolak-balik. Desain media terdiri atas lima bagian.

Bagian yang pertama adalah bagian depan buku, yaitu sampul depan. Sampul depan berisi judul media, gambar yang mewakili isi buku. Pada bagian petunjuk buku merupakan panduan penggunaan media *busy book*. Panduan penggunaan media *busy book* terdiri atas sampul depan, halaman identitas buku, kata pengantar, dan uraian. Sampul depan pada panduan penggunaan media *busy book* bertuliskan judul dan gambar yang mendukung isi media *busy book*, serta nama penyusun. Halaman kedua, yakni identitas buku. Identitas buku berisi mengenai keterangan terkait dengan buku, yaitu nama penyusun, nama pembimbing, nama validator media atau penilai, nama perancang desain media, ukuran buku (20 X 20 cm), dan jumlah halaman buku (10 halaman). Kemudian, pada halaman ketiga terdapat kata pengantar. Halaman selanjutnya adalah daftar isi. Halaman berikutnya berisi mengenai uraian media *busy book*. Uraian ini berisi pengertian media *busy book*, fungsi media *busy book*, dan pengguna media *busy book*. Selain itu, juga terdapat petunjuk pemakaian media *busy book*.

Validasi Konstruksi Media *Busy Book*

Validasi ini dilakukan oleh dosen Desain Komunikasi Visual Program studi desain grafis di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, yaitu Marsudi, S.Pd., M.Pd.. Validasi konstruksi media *busy book* berkaitan dengan fisik media, baik dari segi ketepatan dan kesesuaian dalam pemilihan jenis bahan, ukuran media, maupun kejelasan penulisan.

Validasi konstruksi media dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yakni menggunakan *checklist* (daftar cek). Validasi

Pengembangan Media *Busy Book* untuk Memperkenalkan Budaya Jepang dalam *Douyou* (童謡) Bertema *Nenchuugyouji* (年中行事)

dilakukan pada 15 Mei 2018 dan 5 Juni 2018. Persentase yang diperoleh pada validasi konstruksi media yang pertama didapatkan persentase 90%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media *busy book* ini memiliki tingkat kelayakan yang baik.

Validasi Isi Media *Busy Book*

Validasi isi atau materi media dilakukan oleh Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd selaku dosen jurusan bahasa dan sastra Jepang di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Validasi isi media berkaitan dengan isi lagu anak Jepang dan arti lagu anak Jepang bertema *nenchuugyouji*, baik dari segi ketepatan penulisan maupun kejelasan penulisan. Hasil validasi isi media menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media sangat kuat, yaitu sebesar 83,08%. Namun, masih terdapat kekurangan dalam isi media tersebut, kekurangan dari media ini terdapat pada tidak adanya cara baca huruf hiragana, sehingga kurang memudahkan pemakai media.

Hasil Angket Respon Uji Coba Media

Tahap selanjutnya adalah uji coba media. Pengujian media *busy book* dalam penelitian ini hanya dilakukan satu kali dengan satu pertemuan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Pengujian tersebut dilakukan dengan mengujicobakan media tersebut pada pebelajar bahasa Jepang yang ada di SMKN 10 Surabaya. Uji coba tersebut dilaksanakan pada 18 Juli 2018 pukul 10.00 waktu Indonesia bagian barat. Jumlah pebelajar yang dijadikan subjek uji coba adalah sepuluh orang dari kelas XI UPW 1. Jumlah tersebut sesuai dengan jumlah dalam uji coba pada kelompok terbatas untuk penelitian dan pengembangan. Hasil angket respon mendapat prosentase 90,29%, menunjukkan bahwa pebelajar memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media *busy book* untuk memperkenalkan budaya Jepang lewat lagu anak.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini berupa hasil proses pengembangan media *busy book*, hasil pengujian media berupa validasi konstruksi, validasi isi, dan respon siswa terhadap media *busy book*. Berikut ini merupakan simpulan tersebut.

1) Proses pengembangan media *busy book*

(a) Pembelajaran sastra dan budaya yang masih kurang dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan siswa kurang minat dalam belajar.

(b) Sebelum membuat media, diperlukan survey kebutuhan siswa dalam bentuk angket. Berdasarkan hasil angket tersebut, peneliti membuat *media busy book*. Lalu, sebagai bahan materi digunakan delapan lagu anak Jepang dan dianalisis unsur budayanya.

(c) Tahap selanjutnya adalah desain media. Jenis kain yang digunakan untuk media ini adalah kain flanel karena kain flanel lebih tebal sehingga tahan lama dan tidak mudah rusak, mudah dibentuk, serta mudah mendapatkannya. Sedangkan untuk buku petunjuk menggunakan kertas A5 sehingga lebih mudah untuk dimasukkan ke dalam media *busy book* di halaman ketiga tempat penyimpanan baju tokoh. Ukuran media *busy book* ini adalah ukuran 20 cm X 20 cm. Buku ini berbentuk persegi.

(d) Tahap selanjutnya merupakan tahap pengembangan media. Pengujian media dilakukan dalam dua tahap yaitu validasi dan uji coba terhadap media *busy book*. Validasi terdiri atas validasi konstruksi dan validasi isi materi. Setelah validasi dilakukan beberapa revisi terhadap media. Revisi lebih banyak ke buku petunjuk penggunaan media, seperti jenis tulisan, ukuran tulisan, tata letak, dan menambah romaji.

(e) Pengujian media *busy book* dilakukan di SMKN 10 Surabaya di kelas XI UPW 1 dengan subjek penelitian sejumlah 10 orang. Setelah pengujian tersebut, terdapat beberapa revisi terhadap media *busy book*. Revisi media adalah pada buku petunjuk penggunaan ditambahkan keterangan budaya Jepang agar lebih memudahkan pemakai media memahaminya.

Pengujian terhadap media *busy book* termasuk ke dalam tahap pengembangan. Hasil pengujian terhadap media *busy book* ini dilihat berdasarkan hasil persentase dari validasi isi dan konstruksi media serta hasil persentase respon siswa terhadap media *busy book*.

Hasil persentase yang diperoleh dari validasi ada dua, yaitu hasil persentase penilaian isi media dan hasil persentase penilaian konstruksi media. Persentase yang diperoleh dari penilaian konstruksi media adalah 90%. Persentase yang diperoleh dari penilaian isi materi adalah 83,08%. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa media *busy book* sangat baik untuk digunakan memperkenalkan budaya Jepang yang terdapat dalam lagu anak Jepang.

2) Hasil respon siswa terhadap media *busy book*

Persentase yang diperoleh dari hasil angket respon siswa adalah 90,29%, yang menunjukkan bahwa pebelajar memberikan respon yang baik terhadap penggunaan media *busy book* untuk memperkenalkan budaya Jepang dalam *douyou* (lagu anak).

Pengembangan Media *Busy Book* untuk Memperkenalkan Budaya Jepang dalam *Douyou* (童謡) Bertema *Nenchuugyouji* (年中行事)

Berdasarkan respon yang diberikan oleh pebelajar, kelebihan dari media ini dapat membantu dalam mempelajari budaya Jepang, khususnya perayaan tahunan. Namun, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa masih terdapat kekurangan dalam media ini. Kekurangan tersebut, yaitu bahasa yang terlalu sulit, kata-kata yang digunakan terlalu banyak, tata letak pada buku petunjuk masih kurang baik.

Saran

Ada beberapa saran yang perlu diperhatikan baik oleh pengajar maupun peneliti yang selanjutnya, antara lain:

a. Bagi pengajar

Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh pengajar yang hendak menggunakan media *busy book* ini untuk mengajarkan lagu anak Jepang, yaitu:

- 1) Media ini sebaiknya ditujukan untuk pebelajar bahasa Jepang yang telah menguasai Hiragana dan mengetahui beberapa budaya Jepang.
- 2) Penjelasan mengenai media *busy book* ini beserta petunjuk penggunaannya perlu disampaikan pada pebelajar agar tidak merasa kebingungan atau tidak paham saat menggunakan media tersebut.
- 3) Sebaiknya media *busy book* ini digunakan secara berkelompok (minimal satu kelompok beranggotakan dua orang).

b. Bagi peneliti

Ada pun hal-hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti yang hendak melanjutkan penelitian yang sama, yaitu:

- 1) Media ini dapat dikembangkan dengan menggunakan jenis karya sastra yang lain. karya sastra yang digunakan tidak harus berupa *douyou* lagu anak Jepang, namun juga dapat berupa cerita rakyat. Tingkatan bahasa yang digunakan dalam karya sastra tersebut juga harus disesuaikan dengan kemampuan subjek yang hendak diteliti.
- 2) Proses pembuatan rancangan atau desain produk harus lebih diperhatikan, terutama untuk penulisan baik dari ukuran huruf, jenis huruf, warna huruf, jarak antar kalimat, dan sebagainya. Media *busy book* ini mengambil tema perayaan tahunan. Jadi, lagu anak Jepang yang diambil hanyalah beberapa lagu anak Jepang yang bertema perayaan tahunan. Namun, perayaan tahunan pada penelitian ini masihlah sangat umum. Perlu lebih menyederhanakan tema seperti perayaan tahunan pada musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim salju.
- 3) Metode penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, dengan memberikan *pre test* (yang diberikan sebelum uji coba media)

dan *post test* (yang diberikan setelah uji coba media). Kedua tes tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pebelajar sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media. Metode penelitian kuantitatif juga dapat dilakukan dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Noor Rochmad. 2016. *Perkembangan Alat & Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Editie Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, Rizki Dwi dan Masilva Raynox Mael. 2017. *Konsep Sosial Budaya Hubungan Manusia dalam Pembentukan Kata Majemuk Bahasa Jepang*. Jurnal Paramasatra, (Online), Vol. 4 Nomor 2, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasatra/article/view/1519/1034>, diakses pada 1 Agustus 2018)
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang: dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Djajasudarma, T. Fatimah. 2006. *Metode Linguistik : Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Eresco.
- Fanani, Urip Zaenal. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Nijjukugo (Dua Pasang Kanji) dalam Novel Yukiguni (Daerah Salju) Karya Kawabata Yasunari*. Jurnal Asa Archives, (Online), Vol 4, Nomor 2, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa>, diakses pada 1 Agustus 2018)
- Hideyuki dkk. 1996. *日本語教育用—写真パネルバンク : IV. 行事シリーズ解説書*. Jawa Timur: The Japan Foundation.
- Kurinasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Liliwari, Alo. 2003. *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Lkis Yogyakarta.
- Mandah, dkk. 1992. *Pengantar Kesusastraan Jepang*. Jakarta: Grasindo.
- Moleong, J. Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mufliharsi, Risa. 2017. *Pemanfaatan Busy Book pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK*. [Online]. <http://metamorfosa.stkipgetsempena.ac.id/home/article/download/70/70> diakses pada 27 November 2017
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Pengembangan Media *Busy Book* untuk Memperkenalkan Budaya Jepang dalam *Douyou* (童謡) Bertema *Nenchuugyouji* (年中行事)

- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nihonkurashi Kenkyuukai. 2011. 日本のしきたりがよくわかる本. Japan: Anbushi Taku.
- Obukata, Tetsuo. 2001. 国民の祝日と日本の文化. Japan : The Institute of Moralogy.
- Pratita, Ina Ika. 2017. *Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai) Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Asa Archives, (Online), Vol 4 Nomor 2, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591>, diakses pada 1 Agustus 2018)
- Riduwan, 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Shinon, Izuru. 1985. *Koujien Daisanpan*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Subandi. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Lesson Study sebagai Upaya Perbaikan Mutu Pendidikan Dasar (Implementasi di Jepang dan di Indonesia)*. Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 9, No. 2. September 2008. University Press Universitas Negeri Surabaya.
- Subandiyah, Heny. 2015. *Pembelajaran Literasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Paramasastra Archives, (Online), Vol 2, Nomor 1, (<http://ejournal.fbs.unesa.ac.id/index.php/Paramasastra/article/view/27/32>, diakses pada 1 Agustus 2018)
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni.
- Yamamoto, Akane. 2011. Japanese Children song's for enviromental education: Enviromental Education Curriculum for Edmunds Kindergarten in Burlington. *Environmental Studies Electronic Thesis Collection*. (Online). Vol 9, (<http://scholarworks.uvm.edu/envstheses/9>, diakses pada 27 November 2017)